

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2005 年11 月10 日 (10.11.2005)

PCT

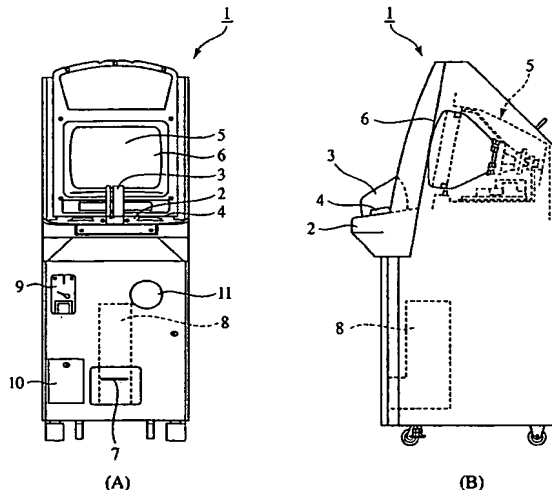
(10) 国際公開番号
WO 2005/105238 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 13/00, 13/02, 13/10
(21) 国際出願番号: PCT/JP2005/008008
(22) 国際出願日: 2005 年4 月27 日 (27.04.2005)
(25) 国際出願の言語: 日本語
(26) 国際公開の言語: 日本語
(30) 優先権データ:
特願2004-163882 2004 年5 月2 日 (02.05.2004) JP
特願2004-321281 2004 年10 月6 日 (06.10.2004) JP
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒1440043 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 Tokyo (JP).
(72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 植村 比呂志 (UEMURA, Hiroshi) [JP/JP]; 〒1440043 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP).
相墨 鑑一 (SOUSUMI, Kanichi) [JP/JP]; 〒1440043 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP).
(74) 代理人: 北野 好人 (KITANO, Yoshihito); 〒1600015 東京都新宿区大京町 9 番地 エクシード四谷 2 階 Tokyo (JP).
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU,

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: ゲームシステム



(57) Abstract: There is provided a fascinating game system sufficiently using the characteristics of game cards. Base character data is read out to generate a base character image. When a first code is read in, first section data corresponding to the first code is read out from the storage means and modified to the first section data which has read out a part of the base character data. When a second code is read in, one second section data is selected to be read out from a plurality of second section data corresponding to the second code and modified to the second section data where another part of the base character image has been selected. When the second code is again read in, one second section data other than the second section data selected by the second section modification means is selected to be read out from the plurality of second section data and modified to the second section data where another part of the base character image is selected. From these modified character data, a character image is generated.

(57) 要約: 遊戯カードの特性を十分に生かした興趣溢れるゲームシステムを提供する。ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成し、第1のコードが読み込まれたとき、第1のコードに対応する第1の部位データを記憶手段から読み出して、ベースキャラクタデータの一部を読み出した第1の部位データに変更し、第2のコードが読み込まれたとき、第2のコードに対応する複数の第2の部位データから1

[続葉有]

WO 2005/105238 A1



ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

IE, IS, IT, LT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU,

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

つの第2の部位データを選択して読み出して、ベースキャラクタ画像の他の一部を選択された第2の部位データに変更し、第2のコードが再度読み込まれたとき、第2のコードに対応する複数の第2の部位データから、第2の部位変更手段により選択された第2の部位データ以外の複数の第2の部位データからひとつの第2の部位データを選択して読み出して、ベースキャラクタ画像の他の一部を選択された第2の部位データに変更し、これら変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成する。